



Métodos avaliativos práticos



Olá! Nesse material falaremos sobre meios de avaliar os jogos na prática. Antes de começar, é importante dizer que vamos abordar algumas formas de avaliar, mas existem diversas outras, além disso, cada projeto é único, e deve ser estudado pelos criadores para entender qual é a melhor forma de avaliar suas características. Dito isso, lhe desejo uma ótima leitura. Vamos lá?

Antes de planejar uma avaliação prática, é importante saber o que você quer avaliar do seu projeto, nesse caso, do seu jogo. Se você quer avaliar alguma característica específica ou entender se está funcionando bem alguma implementação, talvez você não precise levar isso a público, você pode trabalhar com protótipos e testes internos da sua equipe. No entanto, quando se deseja avaliar características gerais, controles e métodos de entrada, aceitação do público, e experiência do usuário (falando aqui em um sentido mais amplo), os testes com público externo podem ajudar.

Após fazer essa avaliação sobre a necessidade de um teste externo, aponte quais características você deseja avaliar. É muito importante que você tenha isso desde o começo do teste, para que você possa avaliar corretamente os resultados. Para facilitar, descreva em frases curtas quais informações você deseja obter, considerando essas informações, analise qual tipo de pesquisa será melhor para você ter essas informações (pesquisa com questionários? Testes práticos? Entrevistas? Monitoramento de redes sociais? Entre vários outros), em resumo, analise qual é a melhor maneira de obter os dados que você precisa.

Os testes com questionários são bastante versáteis e podem ser aplicados em diversos contextos, assim como em conjunto com outros tes Eles servem como uma forma de entender os usuários e parametrizar os resultados.

Os questionários podem também ser aplicados para testes ao vivo e online. No entanto, sempre devemos pensar o que vamos inserir nesses questionários. Lembre-se que questionários muito longos podem soar confusos além de cansativos, enquanto questionários muito curtos podem não falar muito sobre o problema, sendo assim o ideal é balancear o número de questões e fazer perguntas que realmente fazem sentido para o que queremos avaliar.

Nós temos diversos tipos de testes que podem ser realizados ao vivo uma das possibilidades do uso é dos questionários como um roteiro para uma entrevista: nesse caso nós utilizamos o questionário como uma forma de guiar uma entrevista onde usamos uma forma menos rígida para conversar com as pessoas, ao mesmo tempo que fazemos perguntas mais pontuais para parametrizar os resultados. um exemplo disso é após uma interação com o jogo perguntar o que a pessoa achou, se ela gostou do visual, do som, da narrativa, dos controles e depois pedir para que ela dê uma nota para esses itens. dessa forma nós conseguimos ter opiniões mais robustas (considerando que a pessoa tem uma opinião dela, e que podemos explorar elementos que achamos interessantes nessa opinião para estender A entrevista) assim como opiniões mais pontuais, como uma nota para os elementos avaliados.

Lembre-se que questionário com perguntas abertas são mais difíceis de parametrizar de forma matemática (como encontrando a média de nota entre as respostas), no entanto eles podem trazer diversos pontos de opiniões e visões diferentes sobre o produto que está sendo analisado.

Os testes ao vivo podem ser feitos também de diversas maneiras. já falamos um pouco sobre testes feitos em feiras ou eventos, mas esses também podem ser feitos para testar um produto de forma específica, por exemplo convidar os participantes para uma sessão de teste em um dia específico. essa configuração de testes específicos, permite resultados mais amplos, uma vez que os usuários estarão lá com essa finalidade, em vez de interessados em diversas atividades, como nas feiras e eventos. no entanto testes muito longos ainda são cansativos e devem ser evitados, uma vez que as respostas podem ser influenciadas pelo cansaço.

Um tipo de avaliação são os testes online, esses testes trazem outras possibilidades uma vez que podem ser feitos por meio da internet. Em testes online as regras são bem semelhantes, as entrevistas podem ser feitas por canais de comunicação em vídeo, e os testes respondidos por meio de formulários. No entanto, pode ser que haja mais tempo para a realização desses testes, uma vez que o arquivo do jogo só é enviado às pessoas que vão testá-lo. Esse tipo de teste também facilita a aplicação em diversos países do mundo, possibilitando uma abrangência maior do público. o ideal para testes de longo alcance (Internacional) é que os testes sejam feitos em inglês; se for o público de um país em específico, faça eles na língua falada pelas pessoas desse país. Ferramentas como tradutores online podem ajudar bastante nesse processo, no entanto o ideal é que uma pessoa conhecedora do idioma revise este questionário, para ter certeza de que a ideia passada por cada questão está de acordo com a ideia do questionário original.

E como criar esse questionário? Alguns cuidados devem ser tomados nesse processo, como já falamos, evitem questões sobre assuntos que você não deseja avaliar (por exemplo, se a renda da pessoa não faz sentido para a sua avaliação, não há motivos para perguntar sobre a renda dela no questionário). No entanto há outros cuidados que também devemos ter, um deles é com perguntas ambíguas, ou seja, perguntas que podem ser interpretadas de formas diferentes. Um meio de diminuir a possibilidade da ocorrência dessas perguntas, é pedir que diferentes pessoas de diferentes meios e vivências

analisem o questionário e se certifiquem de que está facilmente compreensível.



Outro cuidado que devemos ter é com pessoas que podem querer nos agradar, respondendo o questionário como se o produto fosse perfeito. Lembre-se o questionário é uma ferramenta para identificar falhas de usabilidade, de controles, de mecânicas do jogo, entender a experiência do usuário de forma coerente; então pessoas que respondem os questionários com o intuito de agradar não estarão ajudando nesse processo de identificação de falhas. O mesmo acontece com pessoas que querem apenas falar mal do projeto.

Ainda precisamos prestar atenção nas questões e como acabamos influenciando os respondentes. Para entender melhor essa situação, vamos ver um exemplo: quero fazer uma questão para analisar se o tempo de resposta dos métodos de entrada de comandos do jogo que eu estou produzindo estão satisfatórios; eu posso simplesmente perguntar "os métodos de entrada de comandos estão satisfatórios?" Ao abordar uma outra maneira de construção de pergunta, como "O que você achou dos métodos de entrada de comandos?". Perceba que na primeira frase, a pessoa é direcionada; já na segunda frase a pessoa interpreta como algo mais aberto, mais neutro. Logo, a segunda frase se encaixaria melhor em um questionário de testes onde se deseja saber sobre os métodos de entrada de comando.

Algumas coisas podem ajudar na hora de construir questionários, como pesquisar questionários com finalidades parecidas já aplicados por outras pessoas em outros projetos. Você não precisa usar o questionário completo, mas pode usar algumas perguntas e se basear em outras para criar as suas próprias. Outro sistema que pode ajudar a inserir mais de uma questão para avaliar um ponto importante, é um grupo de questões que ajudam a avaliar um determinado aspecto. Nesse grupo você pode inserir diversas questões relacionadas a esse aspecto, o importante é que na hora de avaliar você precisa considerar os aspectos que cada questão avalia.

Já conhecemos mais sobre os questionários, mas onde encontramos as pessoas para participar da pesquisa? Primeiramente, defina o seu público de teste. Para essa escolha é importante que você defina o público que será o usuário final, pois é esse público que deverá fazer parte dos seus testes. Lembre-se que os testes são uma espécie de amostra do que o público tem a dizer, assim é importante que eles sejam focados nesse público-alvo.

A partir dessas definições, fica mais fácil encontrar essas pessoas. Existem diversos locais em que se pode procurar pessoas para testar jogos, como redes sociais e fóruns online, além do convite pessoal, ou da propaganda em locais onde o público-alvo frequenta. Nessa tarefa, ONGs e grupos direcionados a determinados fins também podem ajudar em níveis mais específicos (como os jogos direcionados a pessoas portadoras de deficiências específicas). Aqui também é importante enfatizar a necessidade da inclusão e acessibilidade nos jogos, importante que essas pessoas também participem dos testes e deem sua opinião com relação ao conteúdo testado. Desta forma mais rico será o seu teste e mais considerações poderão ser tomadas para uma maior inclusão.

Você já fez uma delimitação de qual tipo de teste aplicar, definiu suas perguntas, divulgou os testes para o público-alvo e realizou os testes, agora você tem um monte de dados, o que fazer com eles?

Parece fácil, mas analisar os dados é uma etapa complexa e que exige bastante planejamento. Você pode parametrizar por meio de notas e média aritmética e descrever opiniões interessantes dadas pelo público, você pode agrupar as respostas segundo a opinião das pessoas e posteriormente analisar cada grupo. Novamente entender como outras pessoas já fizeram testes semelhantes pode auxiliar nessa tarefa, uma vez que ela é bastante única para cada projeto.

Mais um item bastante importante é levar a opinião dos usuários em consideração, afinal foi por isso que você fez os testes. não leve pelo lado

pessoal e nem ache que o seu produto está ruim, o objetivo desses testes é apontar falhas que podem ser melhoradas antes da liberação ao grande público. Com essas falhas corrigidas, as chances de uma experiência melhor e de um alcance maior do produto entre os usuários, são mais altas.

Atividade Extra

Para complementar o assunto desta aula, assista o vídeo "Teste De Usabilidade: Tudo Que Você Precisa Saber" Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=vk2hvacAdFk&ab_channel=UXUnic%C3%B3rnio

Referência Bibliográfica

SAMPEDRO, Paula Poiet. **Elementos da experiência do usuário em ambientes de realidade virtual**, 208 f. Tese (Doutorado em Mídia e Tecnologia), Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP), Bauru, 2021.

Ir para exercício